

Les nouveaux immortels : le succès des séries télévisées fantastiques destinées au public adolescent.

Les séries télévisées fantastiques¹ sont à nouveau, depuis quelques années, très nombreuses sur les écrans américains et français². Cette multiplication, dans une industrie concurrentielle comme la télévision, constitue le signe le plus clair du succès qu'elles remportent. Essentiellement destinées à un public adolescent particulièrement prisé des annonceurs, et donc des diffuseurs, ces séries peuvent à juste titre être considérées par certains comme des produits de consommation plus que comme des œuvres dignes d'intérêt ; mais en tant que telles, dans cette ambiguïté du « mauvais genre », elles sont pour nous les héritières d'une tradition majeure du fantastique : son fond populaire, celui des pulps et des films de série B, qui a inspiré des chefs-d'œuvre du genre autant qu'il s'en inspirait. Les séries télévisées visant le public adolescent, et d'abord la pionnière *Buffy the Vampire Slayer*³, se présentent comme une reprise de cette tradition un temps délaissée,

¹ Par commodité et hors des descriptions plus précises d'ensembles particuliers, nous emploierons dans le cours de cet article le terme « série », le plus couramment usité, pour désigner toute forme d' « ensembles télévisés », c'est-à-dire de programmes constitués d'une suite d'épisodes. Il convient pourtant de signaler qu'il existe une grande distinction au sein des ensembles, entre d'une part la série à proprement parler, et d'autre part le feuilleton, qui présente la particularité d'imposer un suivi chronologique de ses épisodes. Néanmoins, la grande majorité des programmes étudiés ici (et des ensembles produits ces dernières années) appartiennent à la classe des « séries-feuilletons » qui associent les bénéfices de l'intrigue à suivre pour la fidélisation du public et la souplesse plus grande de la série. Sur ces questions de typologie et de vocabulaire, on peut consulter :

- pour la distinction entre feuilletons et séries, entre autres Francis Valéry, *Les séries TV*, Paris, Milan « Les Essentiels », 1996, p. 4-5 et 61-62, François Julien, *La loi des séries*, Paris, Barrault, 1987, pp. 10 et 185, et Jean-Jacques Jelot-Blanc, *Téléfeuilletons, Dictionnaire de toutes les séries et de tous les feuilletons télévisés diffusés depuis les origines de la télévision*, Montréal, M.A. Editions, 1990, « glossaire », pp. 531-534.

- et pour une mise au point récente et complète, entre autres sur la série-feuilleton et la « structure modulaire » : Martin Winckler, *Les miroirs de la vie, histoire des séries télévisées*, Paris, Le Passage, 2002, *Episode I : Les séries policières*, p. 20-25 (« Vocabulaire des séries »).

² Nous observerons presque uniquement des ensembles télévisés produits aux Etats-Unis. L'ultra-domination de l'industrie du divertissement américaine, tant qualitative que quantitative, n'apparaît en effet nulle part plus nettement que dans ce type de fictions télévisées.

³ *Buffy the Vampire Slayer, Buffy contre les Vampires*, série créée par Joss Whedon ; production Mutant Enemy Inc., Kuzui Enterprises, Sandollar Television, 20th Century Fox Television ; 1^{ère} diffusion sur Warner Bros Television de mars 1997 à mai 2001 (4 saisons), sur UPN depuis septembre 2001 (6^{ème} saison en cours de diffusion, mardi, 20h E.T.), diffusion en France sur Série Club et M6 depuis avril 1998 (5^{ème} saison diffusée) ;

mais aussi comme une évolution de celle-ci, témoignant d'un véritable renouveau de sa vitalité et de son actualité. Elles attirent une nouvelle génération de public vers le genre fantastique, dont elles constituent une exploitation contemporaine massive.

Diffusée à partir de mars 1997 sur la chaîne câblée américaine Warner Bros, la série-feuilleton *Buffy* a rapidement rencontré son public⁴ : avec 4,8 millions de téléspectateurs, le programme obtient les meilleurs chiffres jamais réalisés par WB sur sa tranche horaire⁵. Malgré la variation des chiffres d'audience et la difficulté de leur interprétation⁶, ce succès s'est avéré suffisamment pérenne pour que *Buffy* atteigne sa sixième saison, s'exporte à l'étranger ou encore se permette, pour la saison 2001-2002, de changer de diffuseur, quittant WB pour son rival Universal Paramount Network (UPN) et pour 2,3 millions de dollars par épisode⁷ !

L'intrigue qui draine ces capitaux et ce public de « fans » peut se résumer en quelques lignes : contrairement aux apparences, Buffy Summers n'est pas n'importe quelle lycéenne et Sunnydale n'est pas n'importe quelle petite ville. Elle a été construite sur une des bouches de l'Enfer et Buffy y a été envoyée : comme le savent seulement son Observateur,

épisodes d'une heure [N.B. : ces durées sont celles des « formats », qui incluent les coupures publicitaires pour aboutir au total d'une demi-heure, une heure ou une heure et demie].

⁴ Contrairement au film de 1992 dont elle est le prolongement (*Buffy the Vampire Slayer*, 1992, écrit par Joss Whedon, réalisé par Fran Rubel Kuzui, produit par 20th Century Fox), mais qui, au cinéma et avec Kristy Swanson dans le rôle-titre, avait connu un échec complet.

⁵ La série était alors diffusée le lundi à 20 heures Eastern Time (chiffres tirés d'*Entertainment Weekly*, 12 septembre 1997, archives sur www.ew.com).

⁶ Les indices d'audience de *Buffy* (Nielsen ratings) peuvent être consultés sur www.home.insightbb.com/~wahoskem/buffy ; ceux des différentes séries télévisées, chaque semaine, par exemple sur www.bayarea.com/mld/mercurynews et pour des chiffres plus anciens archivés, www.sfgate.com.

Ces données sont toutefois difficilement utilisables sans un important renfort contextuel. D'une part les indices ne sont pas exprimés en nombre de téléspectateurs, mais en « points » correspondant au pourcentage des foyers connectés ; selon les années, compte tenu des variations démographiques, et selon les chaînes, qui ne touchent pas toutes l'intégralité du territoire, le point Nielsen ne recouvre pas le même nombre de téléspectateurs. D'autre part et plus généralement, ce qui peut être considéré comme une « bonne audience » pour une série télévisée est éminemment variable, fonction du budget alloué, de la notoriété et de la couverture territoriale du network, de la place dans la grille, des programmes concurrents ...

⁷ Prix d'achat de l'épisode, le studio producteur étant resté Fox. Cette manœuvre osée, car inédite dans les mœurs télévisuelles, a été abondamment commentée dans la presse spécialisée. On peut consulter par exemple l'interview de Joss Whedon dans *Entertainment Weekly* du 8 mai 2001.

ou guide, Giles, et ses amis Alexander et Willow, la jeune fille est en fait l'Elue, douée d'une force surnaturelle qui lui permet de défendre contre les vampires et autres démons une humanité qui en ignore jusqu'à l'existence. Ces données de départ sont amenées à évoluer : au fil des « saisons », le lycée devient université, le groupe des alliés de Buffy s'étoffe des compagnons successifs de chacun... Nous y reviendrons, car le genre fantastique à la télévision a justement l'intérêt d'introduire une certaine souplesse dans ce nécessaire passage du temps dans la fiction. Mais d'emblée, le synopsis de *Buffy* nous permet de comprendre en quoi consiste la spécificité de ce type de série : elle superpose deux traditions, à l'image de son héroïne qui superpose deux identités. *Buffy* est tout à la fois le récit d'une adolescence, dans la lignée de films et d'ensembles télévisés consacrés à ce thème et visant un public du même âge que ses héros, et le récit des aventures d'une super-héroïne dont l'ennemi désigné n'est autre que le Vampire, une des figures les plus populaires du genre fantastique. Enfin, le résultat de ce mélange bigarré ne se prend absolument pas au sérieux, mais souligne au contraire son absurdité par un usage constant de l'humour au second degré.

Cette formule de superposition ayant rencontré le succès, de nombreuses autres séries ont été créées pour l'exploiter, en autant de variations privilégiant telle ou telle option. Il y a d'abord les *spin-off*, émanations directes du modèle⁸ : une série est déjà consacrée à *Angel*⁹, le vampire doté d'une âme, une autre le sera bientôt à Giles. Dans *Charmed*¹⁰, trois

⁸ Un *spin-off* est une extension d'une série à succès par ses créateurs : le développement d'un nouvel univers fictionnel, cohérent avec la série de départ, le plus souvent par promotion d'un personnage secondaire. Ainsi par exemple le personnage d'Angel, objet du premier amour de Buffy, est censé quitter Sunnydale à la suite de leur rupture, pour vivre ses propres aventures à Los Angeles, où il est bientôt rejoint par d'autres transfuges, Cordelia et Wesley : la série *Angel* est en place. De la même façon, le succès de *Buffy* en Angleterre a rendu possible une série produite sur place, et dès lors, le choix du personnage de Giles s'impose : l'émancipation de Buffy face à la figure paternelle de Giles, dans la 6^{ème} saison actuellement en cours, prépare le retour de ce dernier dans son Angleterre natale.

⁹ *Angel*, série créée par Joss Whedon et David Greenwalt, production Mutant Enemy Inc., Kuzui Enterprises, Greenwolf Prod., 20th Century Fox Television ; 1^{ère} diffusion sur Warner Bros Television depuis 1999, et en France sur TF1 depuis 2000 ; épisodes d'une heure.

¹⁰ *Charmed*, série créée par Constance M. Burge, production Aaron Spelling, Constance M. Burge, Brad Kern et E. Duke Vincent, 1^{ère} diffusion sur Warner Bros Television depuis 1998, et en France sur M6 ; épisodes d'une heure.

jeunes et jolies sœurs découvrent leurs pouvoirs de sorcières et combattent les démons à San Francisco : cet ensemble (une production Spelling) accentue la dimension sentimentale. A l'opposé, *Dead Last*¹¹ exploite, lui, la veine humoristique : il s'agit des aventures des membres d'un groupe de rock, possesseurs d'une amulette magique qui leur permet de voir les morts, et les oblige à leur venir en aide. *Dark Angel*¹² comme *Roswell*¹³ se situent, quant à elles, davantage du côté de la science-fiction : la première de ces séries, située dans un futur proche, a pour point commun avec *Buffy* son héroïne, une jeune femme d'une force surnaturelle, obligée de dissimuler son identité¹⁴ mais destinée à toujours se battre. On retrouve ce motif de l'identité cachée dans *Roswell* (certains des héros sont en fait des extra-terrestres), allié à une insistance sur les préoccupations adolescentes des personnages¹⁵.

Nous voudrions montrer que le succès des séries de ce type tient précisément à la convergence de deux genres fidèlement illustrés, le fantastique et le récit adolescent : a priori bien éloignés l'un de l'autre, ces deux genres se trouvent mêlés, et tous deux y trouvent leur intérêt. Les motifs fantastiques se renouvellent (« trouvent une nouvelle jeunesse », c'est le cas de le dire) dans la confrontation avec ceux du *college serial*, tandis que le récit adolescent puise dans le fantastique la possibilité, sinon d'arrêter, du moins de maîtriser un passage du temps qui à long terme le condamne. Une jeunesse (l'adolescence)

¹¹ *Dead Last*, série créée par D.V. De Vincentis, producteur exécutif, 1^{ère} diffusion sur WB depuis 2000, non diffusée en France ; épisodes d'une heure.

¹² *Dark Angel*, série créée par James Cameron et Charles H. Eglee, production 20th Century Fox et Cameron/Eglee Productions, 1^{ère} diffusion sur Fox Network depuis 2000, et en France sur M6 ; épisodes d'une heure.

¹³ *Roswell*, développé par Jason Katims à partir de la série romanesque *Roswell Hight* de Melinda Metz, produit par Jonathan Frakes, production 20th Century Fox, Regency et Jason Katims Prod., 1^{ère} diffusion sur WB de 1999 à 2001, sur UPN depuis septembre 2001 ; diffusion en France sur M6 ; épisodes d'une heure.

On notera que Jason Katims avait été le producteur de *My so-called Life*, une des séries pour adolescents dont les qualités sont le plus largement reconnues.

¹⁴ Une variation sur le même personnage de la « super-héroïne », décidément en vogue, est présentée par *Alias* (série créée par Jeffrey Abrams et John Eisendrah, production Sisyphus Prod. et Touchstone Television, 1^{ère} diffusion sur ABC depuis 2001, et en France sur Téva ; épisodes d'une heure). Nous ne traiterons pas de cette série, malgré sa grande qualité, car elle transpose le motif au genre d'espionnage.

éternelle (le fantastique), telle serait en définitive la promesse réalisée par cette « formule » de série télévisée.

Retraçons tout d'abord le contenu de ces deux « traditions » ou modèles, qui déterminent chacun un univers fictionnel stable, des motifs et des personnages récurrents, une conduite d'intrigue fortement codifiée. Le premier modèle, celui que nous appelons « récit adolescent », est beaucoup plus récent que la tradition fantastique, mais n'en bénéficie pas moins d'un fort ancrage dans l'imaginaire américain. Si les ensembles télévisés peuvent en général s'analyser comme autant de reflets des préoccupations et des désirs de la société américaine¹⁶, les séries dont nous traitons se veulent les miroirs des préoccupations et des désirs de la jeunesse américaine. Ils en sont plutôt des miroirs déformants, car l'expérience de l'adolescence est le plus souvent idéalisée, et en tout cas toujours uniformisée, par ce genre très répétitif où de jeunes et beaux acteurs interprètent des personnages socialement favorisés.

L'importance du public adolescent a attiré l'attention de l'industrie du divertissement dès ses origines¹⁷. La télévision, comme souvent, n'a eu qu'à reprendre l'acquis de la radio, qui avait popularisé, dans les années 30 et 40, les « adolescent serials » diffusés en fin d'après-midi. La radio elle-même ne faisait largement que transposer les succès des imprimés populaires, *pulps* et *comics*, et de leurs sous-genres, aventures (*Terry and the Pirates*), policier (*Bobby Benson*, *Tom Mix*, *Dick Tracy*), et, pour les genres du fantastique et de la science-fiction, *space-operas* principalement¹⁸. Le divertissement proposé aux

¹⁵ Ce mélange fait que *Roswell* apparaît nettement inspirée des premières saisons de *Buffy*. Cette proximité n'a pas échappé aux diffuseurs : *Roswell* a également été rachetée à WB par UPN, pour compléter une soirée du mardi soir très cohérente, où les deux séries successives appartiennent à ce même genre mixte.

¹⁶ C'est la thèse illustrée par Martin Winckler dans son ouvrage justement intitulé *Les miroirs de la vie* (*op.cit.*)

¹⁷ Nous nous inspirons pour la mise au point historique de « Doubtless to be continued, a brief history of serial narrative » de Roger Hagedorn, in *To be continued. Soap operas around the world*, éd. Robert C. Allen, Londres et New York, Routledge, 1995, pp. 27-48.

¹⁸ *Captain Video* inaugure le genre, en direct, de 1949 à 1956, sur DuMont Network (le seul network à avoir disparu, qui a également diffusé le *Terry and the Pirates* de Don Sharpe en 1952), suivi en 1950 par *Tom*

jeunes passe alors par l'évasion, et non par l'identification. Cette situation va se prolonger jusqu'au début des années 90 : quand des personnages adolescents apparaissent sur les écrans, c'est toujours en tant que membres d'une famille dans les séries justement dites « familiales » (*sit-coms* essentiellement¹⁹) ; et quand le producteur Aaron Spelling commence sa carrière en 1967, bien décidé à « récupérer tous ces jeunes qui se désintéressaient du petit écran depuis la guerre du Vietnam » et en qui il voit « une véritable mine d'or »²⁰, il le fait encore à travers des séries policières, ou à prétexte policier²¹ (*The Mod Squad* et son équipe de jeunes gens²², *Starsky et Hutch* et leur humour²³, *Charlie's Angels*²⁴ où déjà les héroïnes s'imposent).

Beverly Hills 90210, une production Spelling de 1990²⁵, peut ainsi être considérée comme la première véritable réalisation du genre « récit adolescent ». « Youth ensemble series »²⁶, ce programme n'est plus seulement destiné au public adolescent, mais met en scène un groupe de personnages eux-mêmes adolescents²⁷, en train de vivre cette période de leur existence dans un cadre réaliste. La notion de « groupe » est importante (c'est ce qui définit un « ensemble show »), car elle permet de limiter les interactions aux seuls

Corbett, *Space Cadet* sur NBC et *Buck Rogers* sur ABC (le héros faisait l'objet d'un serial radiophonique de 32 à 39, sur CBS), en 1951 par *Space Patrol*, en 1953 par *Rod Brown of the Rocket Rangers* sur CBS et *Atom Squad* sur NBC. Pour de plus amples informations, voir le chapitre « Fantastique et science-fiction », de Jacques Baudou et Jean-Jacques Schleret, in *Les séries télévisées américaines*, Cinémaction TV n°8, éd. Christophe Petit, Paris, Corlet-Télérama, 1994, pp. 95-106.

¹⁹ Le sit-com se définit, comme son nom l'indique, comme une « comédie de situation », c'est-à-dire fondée sur l'humour dit de situation. Il s'agit d'un ensemble à vocation comique, dont les épisodes durent une demi-heure, et sont parfois enregistrés en public. Les critiques tendent à ajouter à cette définition des critères plutôt péjoratifs : les rires montés en off pour Jean-Jacques Jelot-Blanc (*op. cit.*, « glossaire », pp. 531-534), ou l'économie de moyens dans le décor et le nombre de personnages pour Francis Valéry (*op. cit.*, p. 61).

²⁰ Alexandre Garcia, *Aaron Spelling, un producteur en or*, Paris, DLM « Le guide du Téléfan. Hors-série », 1995, p. 18.

²¹ Il faut dire que l'époque, « reaganienne », se prête d'un point de vue sociologique à cette vague des héros policiers.

²² *The Mod Squad*, production Danny Thomas et Aaron Spelling, diffusion sur ABC de 1968 à 1973 ; 123 épisodes d'une heure.

²³ *Starsky & Hutch*, série créée par William Blinn, production Aaron Spelling et Leonard Goldberg, diffusion sur ABC de 1975 à 1979, et en France sur TF1 ; 88 épisodes d'une heure.

²⁴ *Charlie's Angels* (*Trois drôles de dames*), série créée par Ivan Goff et Ben Roberts, production Aaron Spelling et Leonard Goldberg, diffusion sur ABC de 1976 à 1981, et en France sur TF1 ; 106 épisodes d'une heure.

²⁵ *Beverly Hills 90210*, série créée par Darren Star, production Aaron Spelling et E. Duke Vincent, diffusion sur Fox de 1990 à 2000, et en France sur TF1 ; épisodes d'une heure.

²⁶ Expression de David Bianculli, *Dictionary of Teleliteracy*, Syracuse University Press, 1996, p. 47.

personnages adolescents, en excluant presque totalement les adultes²⁸. Celle de « cadre réaliste » l'est plus encore, car elle introduit l'effet « miroir » de la fiction, le processus de mythification de la vie quotidienne auquel se consacre la fiction populaire américaine, en donnant de la réalité quotidienne des images à la fois proches et idéales. Si ce réalisme est encore tout relatif dans *Beverly Hills* et surtout dans son *spin-off* *Melrose Place*²⁹, d'ailleurs destiné à un public un peu plus âgé³⁰, c'est dans ce sens que va évoluer le genre avec *My so-called Life*³¹ et *Party of Five*³² puis *Dawson Creek*³³ ou encore *Felicity*³⁴.

Si l'on peut parler de « tradition » à propos d'un modèle si récent, c'est qu'il se dégage de ces différentes incarnations du modèle³⁵ des points communs si nombreux qu'ils dessinent un sous-genre spécifique et parfaitement identifié : chaque saison de la série correspond à une année scolaire, scandée notamment par les vacances et jours fériés ;

²⁷ Ce qui ne veut pas dire que les acteurs le soient toujours !

²⁸ En un renversement de situation par rapport à la série familiale, les adultes ne sont plus présents, plus ou moins selon les cas, qu'en tant que *parents*.

²⁹ *Melrose Place*, série créée par Darren Star, production Aaron Spelling et E. Duke Vincent, diffusion sur Fox de 1992 à 1999, et en France sur TF1 ; épisodes d'une heure.

Dans ces deux séries réalisées par la même équipe, le réalisme est atténué dans deux sens opposés : d'une part les héros sont exagérément privilégiés tant physiquement que socialement, mais d'autre part ils « paient » largement ces avantages par la multiplication peu crédible des drames dont ils sont victimes au fil des années.

³⁰ « *twentysomething* as opposed to *teensomething* » selon David Bianculli, *op. cit.*, p. 197.

³¹ *My so-called Life* (*Angela, 15 ans*), série créée par Winnie Holzman, production Marshall Herkowitz, Ed Swick et Jason Katims, diffusion sur ABC en 1994-95, et en France sur France 2 ; 19 épisodes (une saison inachevée) d'une heure.

³² *Party of Five* (*La Vie à cinq*), création Christopher Keiser et Amy Lippman, production Columbia Pictures Television, High Production, Keyser/Lippman Prod., diffusion sur Fox de 1994 à 2000, et en France sur M6 ; 142 épisodes d'une heure. Il s'agit précisément d'une série familiale sans adultes, les héros étant cinq frères et sœurs orphelins.

³³ *Dawson's Creek* (*Dawson*), série créée par Kevin Williamson, production Paul Stupin, Charles Rosin, Deborah Joy Levine pour Outerbank Enterprises, Columbia Pictures Television et Granville Prod. ; 1^{ère} diffusion sur WB de 1998 à 2002, et en France sur TF1 ; épisodes d'une heure.

Kevin Williamson est par ailleurs le scénariste des films *Scream* (réalisé par Wes Craven, 1996, Miramax) et *I know what you did last summer* (*Souviens-toi, l'été dernier*, réalisé par Jim Gillespie, 1997, Columbia Tristar). Ces films et ceux qui ont été produits sur le même modèle (on peut citer encore *Urban Legends*, écrit par Silvio Horta, réalisé par James Blanks, 1998, Original Films et Phoenix Pictures), mélange de comédies et de films d'horreur dont les héros sont un groupe d'adolescents, constituent un fidèle équivalent des séries télévisées dont nous traitons. Ils donnent d'ailleurs souvent lieu à des suites.

³⁴ *Felicity*, série créée par Jeffrey et Tracy Abrams, production Imagine Television et Touchstone Television, 1^{ère} diffusion sur WB de 1998 à 2002, et en France sur TF1 ; épisodes d'une heure.

Il existe également des séries pour adolescents dans le genre comique de la *sit-com* (épisodes d'une demi-heure). On peut citer *Saved by the Bell* (*Sauvés par le gong*, série créée par Peter Engel, production Engel Prod., 86 épisodes diffusés sur NBC de 1989 à 1993, et en France sur Antenne 2) ou *That 70's Show* (située à cette époque ; série créée par Bonnie et Terry Turner et Mark Brazill, production Carsey Werner Prod., 1^{ère} diffusion sur Fox TV depuis 1998, et en France sur Canal Jimmy et France 2).

l'établissement scolaire et ses environs (cafétéria...) constituent les lieux principaux où prend place l'intrigue ; à l'exception de sa dimension disciplinaire, la vie proprement scolaire est presque totalement exclue des scénarios, qui se consacrent pour l'essentiel à l'évolution sentimentale et/ou sexuelle de ses héros, aux multiples « premières fois », émois et souffrances caractéristiques de l'adolescence³⁶. La *high school* puis le *college* se présentent dès lors avant tout comme les lieux d'un apprentissage des interactions, amoureuse, amicale et plus largement sociale ; en effet, les activités extra-scolaires prennent un poids inédit pour le téléspectateur français, résumé par le concept de « popularité » : dans le microcosme des valeurs américaines qu'est l'établissement, appartenir ou non à une équipe de sport ou à celle de leurs supportrices (les *pom-pom girls*), s'occuper du journal ou de la radio de l'établissement, monter un spectacle de théâtre sont les enjeux principaux, autant d'étapes fortement codifiées, d'épreuves dont l'aspect rituel culmine dans les célébrations de fin d'année, et tout particulièrement le bal précédant la remise des diplômes. Par la répétition des fictions, ces rites adolescents, stéréotypes du genre, deviennent familiers au téléspectateur français, pour lequel ils n'appartiennent pourtant pas à l'expérience vécue ; ces illustrations d'un imaginaire américain parlent en fait à l'ensemble du « village global ».

La tradition fantastique est bien entendu beaucoup plus ancienne et plus riche, mais nous la supposons mieux connue et n'en évoquerons que la dimension populaire et américaine qui en est la « vulgarisation », dans les deux sens du terme. Le genre fantastique aux Etats-Unis fait en effet partie de ceux qui ont contribué à la création d'une « culture populaire » et qui en ont accompagné toutes les évolutions, en particulier en ce

³⁵ Nous n'avons pas parlé du corpus très fourni de ses déclinaisons cinématographiques, car le sujet nécessiterait un développement particulier.

³⁶ Il faut tenir compte du fait que le public visé est majoritairement féminin ; ainsi, le héros est souvent une héroïne, ce qui vaut également pour nos séries fantastiques.

qui concerne les supports médiatiques (une gamme réduite de motifs fait ainsi l'objet d'un renouvellement périodique). Cette tradition a été popularisée par les *pulps* (*Weird Tales*, lancé en mars 1923 et où publia notamment Lovecraft, n'est que le plus fameux exemple d'une constellation de parutions bon marché qui exploitaient les mêmes monstres et les mêmes terreurs et remportaient un franc succès auprès des adolescents), mais aussi dès les années 30 par les séries radiophoniques, comme *Lights out* sur NBC jusqu'en 1946, ou encore les *comics*, supports consacrés à la bande dessinée et en particulier aux variations autour des « super-héros »³⁷. Avec ces personnages développés à la fin des années 30 et repris dans les années 60 par les *Marvel comics*, on aborde l'importante dimension visuelle de cette tradition, très précocement traduite en images par l'industrie cinématographique : les films Universal, toujours dans les années 30, font de Bela Lugosi, Boris Karloff et Lon Chaney Jr les incarnations du Comte Dracula, de la Créature de Frankenstein ou du «Wolfman», seulement concurrencés par Christopher Lee dans les films anglais de la Hammer, lors d'une résurgence du genre (parallèle à celle des super-héros) dans les années 60. Et quand la série télévisée, à la fois moins chère à produire et garantissant des résultats plus stables, supplante à Hollywood le film de « série B », c'est dans ce nouveau média que réapparaissent le vampire, le mort-vivant, la créature venue de l'espace ou des profondeurs de la terre³⁸.

Ces figures semblent avoir été tôt perçues comme appartenant à un fond culturel populaire, adapté aux différents médias, qui était l'objet d'un certain recul et pouvait donc

³⁷ Nous incluons les super-héros à la définition d'une tradition fantastique populaire. Cet élargissement nous semble autorisé par la grande proximité des deux séries de motifs, souvent associés, et dont les résurgences historiques sont toujours simultanées, ainsi que par le fait que, contrairement à la science-fiction qui dans ces années se construit comme genre par exclusions successives de modèles, la tradition fantastique apparaît comme celle qui recueille alors ces différents possibles narratifs.

³⁸ Cette capacité des motifs et personnages populaires à investir différents médias est par exemple illustrée par le personnage de Superman : héros de comics créé en 1938 par Jerry Spiegel et Joe Schuster, lui sont consacrés trois serials cinématographiques, *Superman* en 1948, *Superman vs Atom Man* en 1950, *Superman and the Mole Man* en 1951, puis une série télévisée, *Les aventures de Superman* (1953-1957). Mais l'oscillation se poursuit ensuite puisque Superman revient sur grand écran, interprété par Christopher Reeves, avant que ne débute en 1993 *Lois et Clark, les nouvelles aventures de Superman*, nouvelle série télévisée

être traité avec ironie ou humour. Dès lors, la tradition fantastique s'investit d'emblée à la télévision dans deux registres différents, l'horreur ou l'angoisse mais aussi le comique. *Topper*³⁹, *The Addams Family*⁴⁰, *Bewitched*⁴¹, *My favorite Martian*⁴² ou *Alf*⁴³ représentent cette veine comique, tandis que l'effroi est essentiellement illustré par des anthologies, formes d'ensembles unifiés de manière minimale par l'appartenance générique et la présence récurrente d'un « host » : *The Twilight Zone (La quatrième dimension)*⁴⁴ en constitue l'exemple le plus célèbre, à partir de 1959, mais il a été précédé par l'adaptation télévisée de *Lights out*⁴⁵ et par *Science Fiction Theater*⁴⁶, ou encore suivi par *The Outer Limits (Au-delà du réel)*⁴⁷ avant un retour dans les années 80 avec *The Hitchhiker*⁴⁸ et surtout *Tales from the Crypt*⁴⁹. Tandis qu'avec *The Invaders*⁵⁰ ou *Star Trek*⁵¹ la science-fiction voit ses thèmes fidèlement reproduits, le fantastique, en tout cas dans les séries anglaises, ose le mélange des genres, introduisant dans l'étrange une dimension

³⁹ Après un film de Norman McLeod en 1937 (MGM), *Topper*, d'après le roman de Thorne Smith, devient une série télévisée produite et diffusée par CBS (78 épisodes d'une demi-heure).

⁴⁰ *The Addams Family* était d'abord une bande dessinée de Charles Adams, adaptée pour la télévision par David Levy ; production Filmways Pictures, diffusion sur ABC de 1964 à 1966, et en France par M6 (pour la première fois en 1987 !) ; 64 épisodes d'une demi-heure.

⁴¹ *Bewitched (Ma sorcière bien-aimée)*, série créée par Harry Ackerman ; production Ashmont Prod. et Screen Gems Television ; diffusion sur ABC de 1964 à 1972 ; épisodes d'une demi-heure.

⁴² *My favorite Martian*, série créée par James Chertock, production et diffusion CBS de 1963 à 66.

⁴³ *Alf*, série créée par Tom Patchett et Paul Fusco ; production Alien Prod. et Lorimar Television ; diffusion sur NBC de 1986 à 1990, et en France sur Antenne 2 ; 102 épisodes d'une demi-heure.

⁴⁴ *The Twilight Zone (La quatrième dimension)* : Rod Sterling en est le créateur, le producteur et l'hôte ; diffusion sur CBS de 1959 à 1964 ; 138 épisodes d'une demi-heure, 18 épisodes d'une heure.

⁴⁵ *Lights out*, production et diffusion par NBC de 1949 à 1952, épisodes d'une demi-heure.

⁴⁶ *Science Fiction Theater*, série créée par Frederick et Maurice Ziv ; production Ziv Television Programs ; diffusion sur ABC de 1955 à 1957 ; 78 épisodes d'une demi-heure.

⁴⁷ *The Outer Limits (Au-delà du réel)*, série créée par Joseph Stefano ; production Daystar, United Artists et Villa Di Stefano ; diffusion sur ABC de 1963 à 1965 ; 49 épisodes d'une heure.

⁴⁸ *The Hitchhiker (Le Voyageur)*, série créée par Lewis Chesler et Jeremy Lipp ; production La 5, Lorimar Television, Mark/Chesler Productions ; diffusion sur HBO de 1983 à 1989, et en France sur La 5 ; épisodes d'une demi-heure.

⁴⁹ *Tales from the Crypt*, série créée par Gilbert Adler ; production HBO et Tales from the Crypt Holdings ; diffusion sur HBO à partir de 1989 ; 93 épisodes d'une demi-heure.

⁵⁰ *The Invaders (Les Envahisseurs)*, création et production Quinn Martin ; diffusion sur ABC de 1967 à 1968 ; 43 épisodes d'une heure.

⁵¹ *Star Trek*, série créée par Gene Roddenberry ; production Desilu Prod., Norway Corp. puis Paramount TV ; diffusion sur NBC et Paramount de 1966 à 1969 ; 79 épisodes d'une heure. L'univers de *Star Trek* a permis depuis 1989 la création de nouvelles séries, *Star Trek : Next Generation*, *Star Trek : Deep Space Nine*, *Star Trek : Voyager* et tout récemment *Enterprise*.

métaphysique (*The Prisoner*⁵²) ou une distance ironique (*The Avengers*⁵³). Le retour des super-héros dans les années 90 s'inscrit dans ce registre distancié, avec *Flash*⁵⁴ ou *Lois et Clark, les nouvelles aventures de Superman*⁵⁵. Enfin, et même si certaines séries en avaient anticipé les grandes tendances⁵⁶ en présentant un fantastique urbain, en modernisant les figures et motifs classiques comme l'avaient fait les grands succès de librairie (King, Matheson...), c'est le succès de *X-Files (Aux Frontières du réel)*⁵⁷ à partir de 1993 qui donne l'impulsion au retour massif du genre dans les séries télévisées.

Au vu de cet historique, il n'est finalement pas si étonnant que le genre fantastique à la télévision, cultivant depuis longtemps l'humour au premier ou au second degré et largement tourné dès les origines vers les adolescents, se soit accaparé la toute neuve tradition du récit adolescent pour produire un nouveau modèle, une résurrection de plus dans son histoire. Davantage que la possibilité même de ce rapprochement, ce sont les raisons de son succès qui méritent d'être interrogées : qu'apporte le fantastique au récit adolescent, et réciproquement, pour que leur cohabitation se révèle si productive ?

Pour l'essentiel, le récit adolescent permet un renouvellement de motifs fantastiques largement vulgarisés, et désormais considérés comme « classiques » : leur remise au goût

⁵² *The Prisoner (Le Prisonnier)*, série créée par Patrick Mc Goohan ; production ITV et Everyman Films ; diffusion sur ITV (Grande-Bretagne) en 1967-68 ; 17 épisodes d'une heure.

⁵³ *The Avengers (Chapeau melon et bottes de cuir)*, série créée par Brian Clements, production Leonard White, John Bryce, puis Albert Fennel et Brian Clements ; diffusion sur ITV de 1961 à 1969 (6 saisons) ; 161 épisodes d'une heure. S'y ajoutent les 26 épisodes de *The New Avengers*, toujours produits par Albert Fennel et Brian Clements et diffusés sur ITV, en 1976 et 77.

⁵⁴ *Flash*, série créée par Paul de Meo et Danny Bilson ; production Petfly Prod. et Warner Bros. Television ; diffusion sur CBS en 1990-91, et en France sur TF1 ; 22 épisodes d'une heure.

⁵⁵ *Lois et Clark, les nouvelles aventures de Superman*, série créée par Deborah H. Levine ; production Warner Bros. Television ; diffusion sur ABC de 1992 à 1997, et en France sur M6 ; épisodes d'une heure.

⁵⁶ On peut signaler les réussites de *Kolchak : the Night Stalker*, série développée par Darren Mc Gaven (également acteur principal) sur une idée de Richard Matheson et s'inspirant donc du renouveau littéraire du fantastique « urbain » (production Francy Prod. pour Universal Television ; diffusion sur ABC en 1974 ; 20 épisodes d'une heure), ou plus récemment de *Beauty and the Beast (La Belle et la Bête)*, série créée par Ron Koslow où apparaît l'idée d'une ville, New York en l'occurrence, « bis », « underground », abritant marginaux mais aussi mutants (production Republic Prod., diffusion sur CBS de 1987 à 1990 ; épisodes d'une heure).

⁵⁷ *X-Files (Aux Frontières du réel)*, série créée par Chris Carter ; production Ten Thirteen et 20th Century Fox Television ; première diffusion sur Fox de 1993 à 2002 (la série doit s'achever à la fin de sa neuvième saison, actuellement diffusée, soit le 16 mai 2002), et en France sur M6 ; épisodes d'une heure.

du jour passe par le mélange des genres. *Buffy* se présente ainsi, en particulier lors des premières saisons, comme une sorte de catalogue qui mêle les références aux *pulps*, aux séries B et aux anthologies télévisées, mais surtout les unifie autour d'un personnage et d'un univers fictionnel récurrent qui sont, eux, résolument contemporains. Sans même parler des vampires, ennemis privilégiés⁵⁸, ni des hordes démoniaques nées de l'imagination des scénaristes⁵⁹, on y découvre, dans le plus grand désordre et la plus parfaite cohérence, des variations sur les différentes figures du Monstre. La Momie devient ici une princesse inca qui, réveillée, prend la place de la correspondante mexicaine de Buffy⁶⁰. L'Homme Invisible est désormais une adolescente invisible, qui l'est devenue à force d'être transparente pour les autres et qui poursuit les élèves « populaires »⁶¹. Un camarade de Buffy se prend pour Frankenstein quand il ressuscite son frère en lui reconstituant un corps⁶², et plus tard le personnage d'Adam, l'ennemi principal de la 4^{ème} saison, créé par le Dr Walsh à partir d'éléments humains et démoniaques, est une citation visuelle évidente de la Créature⁶³. Le robot d'apparence humaine apparaît avec le nouveau fiancé, trop parfait pour être honnête, de la mère de Buffy, dans la saison 2⁶⁴, ou la petite amie « idéale » dans la saison 5⁶⁵. Le loup-garou s'incarne dans le personnage d'Oz, petit ami de Willow durant trois saisons, atteint de lycanthropie⁶⁶. Pour rester dans ces figures familières, la Créature du Lagon Noir est, elle aussi, directement évoquée, quand les membres de l'équipe de natation, à la suite d'un dopage un peu particulier, se transforment

⁵⁸ Outre plusieurs personnages récurrents de vampires, Dracula lui-même fait une apparition dans le premier épisode (*season premiere*) de la 5^{ème} saison (*Buffy vs Dracula*, ép. 79, 26 septembre 2000).

⁵⁹ Ainsi que de réminiscences de Lovecraft, notamment pour l'onomastique.

⁶⁰ *Inca Mummy Girl*, ép. 16, 6 octobre 1997.

⁶¹ *Invisible Girl*, ép. 11, 19 mai 1997.

⁶² *Some Assembly required*, ép. 14, 22 septembre 1997.

⁶³ Épisodes 69 à 77, du 8 février au 16 mai 2000.

⁶⁴ *Ted*, ép. 23, 8 décembre 97.

⁶⁵ *I was made to love you*, ép. 93, 20 février 2001.

⁶⁶ A partir de l'épisode 27, *Phases* (27 janvier 1998). Comme ici où il devient un personnage récurrent, le loup-garou est actuellement apprécié des séries télévisées : dans *Charmed* par exemple, Piper, l'une des héroïnes, est menacée de métamorphose après avoir été mordue (*Wendigo*, ép. 12, 3 février 99) ; mieux, une nouvelle série, *Wolf Lake* (série créée par John Leekley, production Big Ticket Television et CBS Prod., diffusion UPN de

les uns après les autres en créatures aquatiques⁶⁷. Les cas de sorcellerie, sortilèges et présences fantômatiques⁶⁸, se multiplient également⁶⁹, mais de la même façon ils sont systématiquement intégrés à la trame du récit adolescent et de ses thématiques obligées : ce sont les costumes d'Halloween⁷⁰ ou l'équipe de « pom-pom girls »⁷¹ qui sont ensorcelés, c'est Alex qui cherche à séduire Cordélia à l'aide d'un philtre d'amour⁷²...

On comprend sur ces quelques exemples que les codes fantastiques sont « rajeunis » (ou en tout cas bouleversés) par leur intégration scénaristique aux préoccupations de la jeunesse américaine, mais aussi que les codes du récit adolescent bénéficient en premier lieu du mélange des genres, par la mise à distance ironique que permet leur confrontation au fantastique. Contrairement à ce qui passe dans la plupart des séries destinées à ce public, les épisodes de *Buffy* dénoncent ironiquement les priorités de la jeunesse américaine, le peu d'intérêt général pour les études (la bibliothèque du lycée peut servir de salle de réunions aux amis de Buffy, puisqu'elle est toujours vide !⁷³) et les excès parascolaires : les féroces rivalités qui agitent les équipes, les « mutations » qu'acceptent les sportifs pour accéder à la victoire, l'enjeu des bals de fin d'année, que Buffy enrage de toujours manquer parce qu'ils coïncident systématiquement avec la fin du monde⁷⁴. Les scénaristes osent même, dans *The Pack*, une scène révélatrice de l'agressivité de la société américaine, où le proviseur se fait mettre en pièces et dévorer par un groupe d'élèves. De

septembre 2001 à mai 02), a été tout entière consacrée à la vie d'une communauté apparemment tranquille de loups-garous...

⁶⁷ *Go fish*, ép. 32, 5 mai 1998.

⁶⁸ Dans *The Pack*, une bande d'élèves du lycée est possédée par l'esprit d'une hyène (ép. 6, 7 avril 97) ; dans *The Puppet Show*, une marionnette de ventriloque est douée de vie, et le rituel des « galas » annuels de l'école, raillé (ép. 9, 5 mai 97) ; dans *Nightmares*, un fantôme traumatisé rend les cauchemars de chacun réels (ép. 10, 12 mai 97) ; dans *I only have Eyes for you (La soirée de Sadie Hawkins)*, un couple de fantômes, anciens élève et professeur, revit le drame vécu à cette même soirée dans les années 50 (ép. 31, 28 avril 98).

⁶⁹ Dans *Charmed* ou *Dead last* ces motifs, laissant peut-être davantage de liberté scénaristique, sont privilégiés.

⁷⁰ *Halloween*, ép. 18, 27 octobre 1997.

⁷¹ *Witch*, ép. 3, 17 mars 97.

⁷² *Bewitched, Bothered and Bewildered*, ép. 28, 10 février 98.

⁷³ Il faut noter que la série à l'inverse valorise nettement le savoir livresque à travers ses personnages (Giles est bibliothécaire, Willow constitue une seconde figure d'intellectuelle) et ses schémas d'intrigue récurrents (le recours aux livres d'occultisme est une étape nécessaire de tout combat contre le Mal).

⁷⁴ Et avec les *season finales*, dès la première saison (*Prophecy Girl*, ép. 12, 2 juin 97).

même, l'antipathie que peut ressentir tout adolescent envers un beau-parent ou un camarade de chambre imposé par l'université s'autorise dans *Buffy* d'une justification fantastique : le beau-père est un dangereux robot, la camarade de chambre, une extra-terrestre démasquée par son goût pour la chanteuse Cher⁷⁵ !

Il faut généraliser : le recours aux figures et motifs fantastiques dans les séries télévisées contemporaines sert pour l'essentiel à concrétiser, ou à incarner, les préoccupations, peurs et émois adolescents. Les démons fonctionnent clairement comme métaphores des difficultés qu'il faut affronter et vaincre lors de la transition vers l'âge adulte : dans ces séries, le lycée *est effectivement* un enfer, les autres *sont bien* des extraterrestres, en particulier ceux qu'on aime et dont on découvre qu'on ne peut les comprendre. L'illustration fantastique des problématiques adolescentes donne en effet le meilleur d'elle-même sur cette question des relations amoureuses et de la confrontation à l'altérité : c'est tout le sujet de *Roswell* et de ses jeunes couples « mixtes » humain-extraterrestre. Il en va de même, de manière systématique, dans *Charmed*, où les petits amis sont rarement ce qu'ils semblent être : Piper finit d'ailleurs par trouver l'amour avec un « être de lumière » et Phoebe avec un demi-démon. Et bien sûr, dans *Buffy*, Willow aime un loup-garou puis une sorcière, Alex va épouser Anya, ancien démon vengeur, et l'héroïne elle-même pousse la logique à son comble en vivant une passion pour un vampire, certes doté d'une âme⁷⁶. Cette angoisse liée à la sexualité ne le cède en fait, comme sujet principal exploré par ces séries, qu'à une autre angoisse, celle de la mortalité.

⁷⁵ *Living Conditions*, ép. 58, 12 octobre 99.

⁷⁶ Le récit de cette relation douloureuse entre Buffy et Angel (qui y a gagné sa propre série) voit en particulier la concrétisation d'une angoisse de l'initiation sexuelle pour la jeune fille, celle de se voir ensuite immédiatement repoussée : dans le double épisode *Surprise-Innocence* (éps. 25-26, 19-20 janvier 98), Buffy décide de se donner à Angel, mais ce dernier est victime d'une malédiction qui lui fera perdre son âme pour redevenir un vampire s'il connaît un seul moment de bonheur. C'est ce qui lui arrive à la suite de la nuit passée avec Buffy. Le couple est clairement relié à une mythologie des amants maudits, des amours impossibles.

C'est précisément autour de ce sujet que se noue pour nous la plus profonde justification du rapprochement des genres adolescents et fantastiques à la télévision : la jeunesse se veut éternelle tout en sachant trop bien qu'elle ne l'est pas ; la série télévisée veut donner à son public cette image d'immortalité qu'il réclame, mais en est elle aussi incapable, ne serait-ce qu'à cause des transformations physiques subies par les acteurs au fil des ans, élément que la sérialité visuelle trahit⁷⁷ ; c'est alors le fantastique qui rend la coïncidence possible entre le désir des spectateurs et les possibles du média.

Le principe de séduction des ensembles, qu'ils soient d'ailleurs télévisés, romanesques, cinématographiques ou vidéoludiques, consiste par rapport aux œuvres isolées en une exhibition du jeu sur la chronologie et sa perception : les ensembles plaisent fondamentalement parce que leur présentation matérielle, en épisodes distincts livrés périodiquement, se modèle sur la succession temporelle vécue par leur public. Surtout, elle annule pour ses consommateurs toute conséquence nocive du passage du temps : soit le flux temporel est simplement suspendu, nié, dans le type d'ensemble que nous proposons d'appeler proprement « série », soit il est pris en compte comme un « à suivre », promesse d'écoulement *perpétuel* et de *cohérence* au-delà de la discontinuité, l'ensemble pouvant alors être désigné comme « cycle » ou « feuilleton » selon la terminologie en usage pour la télévision.

Mais cette distinction entre cycle et série⁷⁸ s'avère en fait essentiellement valable en ce qui concerne les ensembles romanesques, qui jouissent par rapport à leurs équivalents télévisés d'une marge de liberté beaucoup plus grande dans leur traitement du temps ; ainsi, quand la série romanesque peut feindre d'ignorer l'existence d'un temps intervolumique et faire rejouer éternellement les mêmes scènes à ses personnages, la série

⁷⁷ Le culte dont font l'objet les acteurs morts jeunes, ayant donc eu le bon goût de ne pas vieillir, comme Marilyn Monroe ou James Dean, est une autre illustration de ce désir d'imprimer sur pellicule une jeunesse éternelle.

⁷⁸ On trouvera beaucoup plus de détails sur ces questions dans *A suivre. Cycles romanesques en paralittérature contemporaine*, thèse de doctorat d'Anne Besson, Paris III, novembre 2001.

télévisée est quant à elle contrainte de trahir l'écoulement du temps à travers le physique de ses acteurs⁷⁹. L'ensemble romanesque choisit d'éventuellement prendre en compte l'évolution chronologique, l'ensemble télévisé y est obligé. Il doit alors prendre garde à ce qu'en aucun cas cette extension dans la durée ne devienne pour le public porteuse d'une angoisse de finitude ou de mortalité. Certes le temps passe dans les séries, mais la représentation qui est donnée de son écoulement participe à l'objectif de réassurance identitaire qui est celui de ces ensembles : la chronologie fictionnelle ne montre jamais le temps comme désillusion, gâchis, détérioration, mais le met en scène comme succès, promesse, approfondissement de soi. Et bien évidemment, l'ensemble n'évoque en aucun cas la possibilité de sa propre fin ; au contraire il exploite les privilèges de la fiction pour se donner comme illimité⁸⁰.

Le récit adolescent, par les caractéristiques de son public et de ses héros, se place au cœur de cette problématique et en fait ressortir les paradoxes. Avant tout, le public adolescent est friand de fictions sérielles parce qu'il l'est de réassurance identitaire : les séries télévisées lui disent en effet qu'on peut changer, traverser des épreuves ou simplement des années, tout en restant fondamentalement semblable à soi-même (c'est-à-dire, pour les personnages, au caractère prédéfini dans la « bible » du programme).

Les récits adolescents s'offrent donc comme miroirs réconfortants dans une période de formation de l'identité ; mais ils doivent pour cela faire face à une contradiction constitutive entre d'un côté leurs codes génériques et, de l'autre, l'ambition qui est celle de tout programme commercial, et aussi de toute structure sériele, à savoir sa propre

⁷⁹ L'exemple de série télévisée se rapprochant le plus du fonctionnement de la série romanesque (itération achronique) est sans doute celui de *Columbo* (série créée par Richard Levinson et William Link, production Universal, 73 épisodes de 1 heure 30 diffusés entre 1968 et 2002). Certes le vieillissement de Peter Falke y est visible, mais sans que cela perturbe le retour à l'identique des caractéristiques du personnage ; cette exception n'est possible qu'à deux conditions, qui en limitent la portée : d'une part chaque épisode du programme présente une enquête indépendante, d'autre part et surtout jamais le héros n'a dévoilé d'attaches qui l'ancrent dans une chronologie (Columbo est le seul personnage récurrent ; il n'a ni amis, ni collègues, ni famille, à l'exception d'une épouse dont on comprend qu'elle reste invisible).

perpétuation dans la durée. L'âge de l'adolescence passe rapidement, et l'ensemble, qui veut se continuer, est pourtant obligé de rendre compte de ce passage (avec par exemple la chronologie calquée sur les années scolaires).

Pour résoudre le paradoxe, le récit adolescent devrait savoir éterniser le moment éphémère qui constitue son sujet. Le fait que ces séries s'ouvrent en général sur la chronique de la première année de *high-school*, avec des héros *freshmen* âgés de quatorze-quinze ans, garantit d'emblée plusieurs années de développements possibles, et l'exemple de *Beverly Hills*, produit durant dix saisons, suffit à indiquer que le modèle peut tout à fait être adapté au cadre de la « vie active », rejoignant les séries à destination de la classe d'âge suivante. Le programme évolue alors en même temps que son public devient plus âgé, tandis qu'un nouveau public atteint chaque année l'adolescence, garant cette fois non d'une perpétuation, mais d'un renouvellement des séries illustrant le genre⁸¹. Mais, on le constate, il ne s'agit jamais que de prolonger ou de répéter un modèle qui, du moins dans sa version « réaliste », n'en apparaît que plus inapte à affronter la durée et sa représentation.

C'est là qu'interviennent les motifs empruntés au fantastique et à la science-fiction : ils permettent de réduire le paradoxe sans invraisemblance, ou, plutôt, en instituant un code générique qui *autorise l'invraisemblance*⁸². Ils confèrent à la structure et donc à son public un « semblant » d'immortalité, qui passe par un jeu d'exhibition et de dépassement de la mortalité des héros. L'omniprésence de cette thématique de la mort et de l'éternité ne peut que frapper : d'une part de nombreux personnages immortels peuplent ces séries, et leur

⁸⁰ Une fiction peut toujours renaître, et en particulier la culture populaire se présente à la limite comme un recueil de personnages et d'univers offerts à la citation ou à la reprise allographe.

⁸¹ Ou permettant leur rediffusion, si le programme est de suffisamment bonne qualité pour éviter l'obsolescence immédiate qui est le sort commun de nombreuses fictions télévisées.

⁸² La même convergence apparaît avec une grande netteté dans le cas des ensembles romanesques paralittéraires : la structure cyclique, celle qui prend en compte l'écoulement du temps, se trouve majoritairement illustrée dans les genres de la science-fiction et du fantastique.

statut fait l'objet de rappels très systématiques⁸³ ; d'autre part et surtout, les personnages principaux, humains, ne voient leur mortalité signalée que pour être aussitôt niée. C'est la séquence « sacrifice et résurrection de l'héroïne », qui constitue l'acte fondateur de *Roswell* comme de *Buffy*, et devient même une figure récurrente de ces séries.

Dans *Buffy*, le scénario insiste sur la faible espérance de vie des Tueuses, très jeunes filles qui meurent rapidement au combat. Dès lors, chaque anniversaire atteint par l'héroïne apparaît comme une victoire ; celle-ci est pourtant déjà morte deux fois, dans le dernier épisode de la première saison (*Prophecy Girl*) pour un court instant, et dans le dernier épisode de la cinquième saison, son sort restant cette fois en suspens jusqu'au début de la saison suivante⁸⁴. De tels jeux avec des personnages dont la survie est constitutive de celle de la série sont extrêmement rares dans les formes à épisodes télévisés. Le genre hybride que nous observons constitue de ce point de vue une véritable exception : ces motifs font partie des possibles spécifiques dont il s'est doté, et il les exploite pleinement.

Les deux résurrections de Buffy doivent ainsi être rapprochées de celles qui émaillent l'intrigue de *Roswell* depuis son tout premier épisode, puisque la rencontre entre Max et Liz a lieu à l'occasion de la résurrection de celle-ci par celui-là⁸⁵. Les extraterrestres sont en effet doués d'un pouvoir absolu de thaumaturge⁸⁶, pouvoir partagé par Léo, l'« être de lumière » de *Charmed*, qui se consacre très régulièrement à ramener à la vie des personnages condamnés⁸⁷. Et quand la résurrection miraculeuse fait défaut pour une raison ou une autre, les scénaristes peuvent encore puiser dans la souplesse fantastique un éventail d'autres procédés ; on peut signaler parmi eux le retour dans le temps, qui annule la mort

⁸³ « On ne peut pas te tuer puisque tu es déjà mort » est une remarque récurrente qui fait par ailleurs d'Angel dans *Buffy* ou de Léo dans *Charmed* des personnages de petits amis éminemment rassurants, puisque immunisés contre toute disparition.

⁸⁴ *The Gift*, ép. 100, 22 mai 01. La saison 6 commence avec le double épisode *Bargaining* (éps. 101-102) le 2 octobre 01.

⁸⁵ *Revelations*, épisode pilote, 6 octobre 99.

⁸⁶ Exercé également, par exemple, sur Kyle, dans *Destiny*, ép. 22, 15 mai 00.

avant qu'elle ait eu lieu, ou encore et bien sûr la présence spectrale, le personnage fantôme dont tout l'intérêt est de combiner mortalité et visibilité⁸⁸. Dès lors, quand un personnage disparaît d'une série télévisée de ce type, ce ne peut être que pour une seule raison, totalement indépendante des possibles scénaristiques : l'acteur qui l'interprète est mort ou définitivement brouillé avec la production !

L'appropriation des codes fantastiques offre ainsi au récit adolescent l'opportunité de jouer avec complaisance sur l'angoisse de la mortalité qui caractérise tout particulièrement cet âge de la vie. En même temps, cette utilisation du genre offre à la structure sérielle l'opportunité de se perpétuer en se renouvelant, et les deux processus se combinent : l'image de la fin possible, régulièrement présentée pour mieux être dépassée, exaspère l'intérêt pour la « survie » de la série. Un dernier exemple, extrême, illustre encore cette capacité à perdurer que donne l'assurance répétée d'une éternité de l'adolescence, d'une jeunesse éternelle. On peut dire en effet que cette promesse a en quelque sorte trouvé à « s'incarner » lors de la cinquième saison de *Buffy* : dans celle-ci, l'héroïne atteint l'âge canonique de vingt ans, qui n'est plus vraiment celui de son public-cible ; c'est alors qu'on lui découvre une petite sœur de quatorze ans, Dawn, totalement absente du programme jusque-là. Ce pourrait être un exemple de retrouvailles inattendues, comme les coïncidences feuilletonesques savaient si bien les orchestrer, mais l'appartenance au genre fantastique autorise une autre souplesse vis-à-vis de la vraisemblance : chacun dans la série se comporte comme si Dawn avait toujours été là (seul le spectateur est stupéfait), car elle a été introduite dans le monde réel à la faveur d'une modification de cette réalité, présente et passée ; tous les épisodes de la saison sont consacrés à justifier et à exploiter ce coup de force scénaristique initial. Celui-ci représente pour le programme un risque, mais surtout

⁸⁷ Pour des variations intéressantes sur ce motif, voir par exemple *Secrets and Guys* (ép. 14, 17 février 99), *Love Hurts* (ép. 21, 19 mai 99), *Awakened* (ép. 34, 3 février 00) ou *Be careful what you wish for* (ép. 44, 18 mai 00).

⁸⁸ Dans *Charmed*, la mère et la grand-mère, mortes toutes les deux, interviennent à la demande ; le synopsis de *Dead Last* repose sur la capacité des héros à voir les spectres.

un énorme avantage, immédiat et évident, que Joss Whedon soulignait dans une interview : Dawn permet de retrouver l'adolescence de la série⁸⁹, c'est-à-dire d'annuler son processus de vieillissement, et donc celui de son public... C'est ainsi que la série télévisée fantastique devient le lieu où le rêve ultime de la société occidentale actuelle, ce mirage d'une adolescence éternisée, toujours à nouveau accessible, est donné pour réalisable.

Les séries télévisées fantastiques à destination des adolescents pâtissent de nombreux a priori, qui s'attachent en fait à chacune de leurs caractéristiques, support médiatique, appartenance générique et public visé. Si le mépris critique dans lequel elles sont tenues s'avère bien sûr largement justifié, elles n'en constituent pas moins un élément à ne pas négliger en ce qui concerne la popularité du genre fantastique aujourd'hui. La télévision représente en effet un relais majeur dans la synergie médiatique qui concourt actuellement au retour en grâce de la science-fiction et du fantastique : si l'on constate un renouveau contemporain du genre, on note aussi qu'il ne passe pas en priorité par de nouvelles publications ou par l'émergence de nouveaux auteurs paralittéraires, mais par l'investissement de nouveaux supports et par les reprises intermédiatiques. Science-fiction et fantastique occupent en effet une place très importante au sein de la culture populaire « multimédiatique », que ce soit à la télévision avec la multiplication des séries dont nous avons parlé, au cinéma avec notamment les adaptations à gros budget des épisodes du *Seigneur des Anneaux* et de *Harry Potter*⁹⁰, ou encore dans l'industrie du jeu vidéo où l'héroïc-fantasy fait plus que jamais recette dans les nouveaux jeux en ligne à « univers

⁸⁹ « Now with Michelle Trachtenberg [interprète de Dawn] on the show (...), we're back in adolescence, this show really could go on forever », interview de Joss Whedon pour *Entertainment Weekly*, 8 mai 2001 (interview accessible sur ew.com).

⁹⁰ *The Lord of the Rings I. The Fellowship of the Ring (Le Seigneur des Anneaux I. La Communauté de l'Anneau)*, film de Peter Jackson, adapté du roman de J.R.R. Tolkien, New Line Cinema, 2001 et *Harry Potter and the Philosopher's Stone (Harry Potter à l'école des sorciers)*, film de Chris Columbus, adapté du roman de Joanne K. Rowling, Warner, 2001.

persistant »⁹¹. Tous ces exemples correspondent à des exploitations, différentes selon les supports, des mêmes principes de sérialité fondés sur l'évolution chronologique du « à suivre », principes avec lesquels les codes génériques du fantastique et de la science-fiction entrent manifestement en correspondance. Adaptations, citations, hybridations, ces ensembles ne font que puiser dans les traditions de ces genres, mais ce faisant ils leur redonnent plein accès à un réel succès populaire. La persistance du fantastique comme genre dynamique dans la période contemporaine passe par cette présence multi-médiatique, aussi dégradée et répétitive qu'elle puisse sembler.

⁹¹ Ce dispositif est par exemple illustré par *Anarchy Online* (logiciel Funcom + abonnement <http://community.anarchy-online.com>), salué à sa sortie comme le « premier jeu qui scénarise un univers persistant », « un tournant dans l'histoire des jeux de rôles en ligne » (« Prenez-en pour quatre ans », article d'Erwan Cario, *Libération*, 26 octobre 2001).